

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada perancangan ulang UI dan UX Masjid Lautze:

- 1) Demografis
 - a. Jenis Kelamin : Pria dan wanita
 - b. Usia : 18 – 24 tahun

Dewasa awal yang merupakan bagian dari Generasi Z pada saat penelitian ini dilakukan, yang menurut Simanungkalit (2022, h.2) adalah generasi yang memiliki kepandaian dan kecepatan dalam menggunakan teknologi dan informasi. Kemudian karakteristik dari generasi Z yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta haus akan informasi, mereka ingin mendapatkan informasi secara cepat dan mudah untuk ditemukan tanpa harus bersusah payah dalam mencarinya (Kinanti dkk, 2020, h.73).

- c. Pendidikan : Mahasiswa/i
 - d. Tingkat Ekonomi : SES A – B

- 2) Geografis

Area Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi), wilayah tersebut dijadikan sebagai acuan karena lokasi masjid tersebut yang terletak di Jakarta Pusat yang dapat dijangkau oleh masyarakat dengan kendaraan pribadi atau transportasi publik yang tersedia, dan kebutuhan dari pengurus masjid untuk menjangkau masyarakat sekitar lokasi Masjid Lautze.

3) Psikografis

- a. Mahasiswa/i yang memiliki ketertarikan dalam kultur dan budaya suatu tempat bersejarah.
- b. Mahasiswa/i yang ingin mencari informasi mengenai tempat bersejarah dengan mudah.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Landa, 2019, h.65). Tahap *Emphatize* dimulai dengan mengumpulkan data melalui wawancara, FGD, kuesioner, serta observasi untuk mendapatkan dan memahami kebutuhan dari audiens, kemudian menganalisis data yang telah didapatkan untuk dirumuskan masalah yang jelas pada tahapan *Define*, yang kemudian lanjut ke tahapan *Ideate*, dengan melakukan *brainstorming* untuk mencari solusi yang sesuai dengan masalah yang telah dijabarkan pada tahapan sebelumnya. Lalu pada tahap *Prototype* dibuat gambaran awal dari solusi yang telah ditemukan, dan terakhir dengan menguji prototipe yang telah dibuat melalui tahapan *Test*, dengan meminta masukan untuk kembali menyesuaikan bentuk prototipe agar sesuai dengan kebutuhan audiens. Metode *Design Thinking* digunakan karena metode ini memiliki sifat iteratif yang sesuai dengan perancangan ulang. Sifat iteratif ini berfungsi untuk mengkaji kembali desain *website* lama sehingga menghasilkan desain baru yang lebih sesuai secara UI dan UX identitas Masjid Lautze.

Metode penelitian yang dilakukan adalah *Mixed Method*, yang menurut Creswell *et all* (2018, h.51) merupakan bentuk untuk mendapatkan data dengan melakukan penelitian secara kualitatif dan kuantitatif, yang kemudian hasil dari kedua penelitian tersebut digabung untuk mendapatkan data yang akan digunakan dalam perancangan. Untuk memperoleh data dengan dua metode tersebut maka pada metode kualitatif, akan dilakukan wawancara mendalam, FGD, observasi, dan studi eksisting. Lalu pada metode kuantitatif akan dilakukan penyebaran kuesioner

kepada audiens subjek perancangan untuk mendapatkan persepsi atau opini mereka terhadap masalah yang ada.

3.2.1 *Emphatize*

Pada tahapan *Emphatize*, penulis akan mengumpulkan data melalui wawancara, FGD, dan kuesioner untuk memahami kebutuhan individu mengenai Masjid Lautze, observasi dilakukan untuk melihat kegiatan dan aktivitas yang dilaksanakan di Masjid Lautze. Wawancara dilakukan bersama staf masjid untuk mendapatkan *insight* seputar hal apa yang dapat membantu mereka dalam penyebaran informasi. FGD akan dilakukan bersama subjek perancangan, untuk menunjukkan tampilan situs resmi Masjid Lautze yang dahulu guna mendapatkan masukan dan opini mereka mengenai tampilan UI dan UX dari situs tersebut secara dalam. FGD dilakukan ke lima narasumber dengan karakteristik mahasiswa, suka jalan-jalan, dan sering mengeksplor tempat-tempat unik. Kuesioner disebar untuk mengumpulkan data secara luas mengenai opini audiens terhadap tampilan secara garis besar dan hal apa yang menurut mereka dapat dirubah guna untuk menyesuaikan dengan preferensi mereka, data yang didapatkan akan menjadi dasar dan acuan dalam mendefinisikan masalah.

3.2.2 *Define*

Pada tahap *Define*, penulis menganalisis data yang telah didapatkan dari tahap *Emphatize*, dengan melakukan *user persona*, dan *user journey map* untuk merumuskan masalah utama yang individu sedang hadapi dalam mencari informasi mengenai Masjid Lautze. Analisis ini dilakukan dengan mengidentifikasikan preferensi audiens terhadap hal apa yang mereka ingin ketahui mengenai Masjid Lautze, serta hasil observasi yang dilakukan untuk mengetahui tujuan seseorang ke Masjid Lautze selain kegiatan ibadah, dengan merumuskan masalah yang jelas dan terfokus, maka akan mudah untuk penulis tentukan masalah dan solusi apa yang sesuai untuk menyelesaikan masalah tersebut.

3.2.3 *Ideate*

Pada tahapan *Ideate*, penulis akan merancang *mindmap* untuk mencari ide dan konsep mengenai Masjid Lautze serta mencari kata kunci yang sesuai untuk disampaikan kepada audiens, pemilihan kata harus sesuai dan relevan agar penyampaian informasi dapat dilakukan secara efektif serta maksud dan tujuan sesuai dengan apa yang masjid tersebut inginkan, *big idea* ditentukan untuk menjadi acuan pesan utama yang ingin disampaikan, tahapan terakhir adalah dengan membuat *mood board* visual yang digunakan sebagai landasan ide yang sesuai dengan tema dari perancangan, isi dari *mood board* visual terdiri dari warna, tipografi, bentuk desain, gambar, tujuan dari *mood board* visual adalah guna untuk membangun konsistensi dalam rancangan desain yang akan dibuat.

3.2.4 *Prototype*

Pada tahap *Prototype*, penulis akan melakukan perancangan desain awal dari *mood board* visual yang telah dirancang pada tahapan sebelumnya, proses meliputi dengan membuat *wireframe* dan sketsa awal tampilan UI situs Masjid Lautze, lalu dibuat *low fidelity* sebagai gambaran awal, yang kemudian di kembangkan menjadi tampilan *high fidelity*, yang meliputi komponen desain yang sudah rapih, interaktivitas yang sudah berjalan baik, pengalaman *user* terhadap penggunaan situs, serta informasi yang ditampilkan di dalam situs, kemudian dilakukan *testing* secara individu untuk memastikan bahwa semua aspek berjalan dan berfungsi sebelum memasuki ke tahapan selanjutnya.

3.2.5 *Testing*

Pada tahapan *Testing*, penulis melakukan validasi prototipe terhadap situs yang sudah dirancang, yang dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahapan *alpha testing* dan *beta testing*, pada tahapan *alpha testing* dilakukan percobaan secara internal guna untuk memastikan apakah rancangan yang telah dibuat berfungsi dengan baik, dan tidak ada masalah. Pengujian *beta test* dilakukan dengan audiens yang merupakan target audiens dari perancangan, untuk mendapatkan masukan terhadap rancangan yang telah dibuat dari segi kemudahan dalam mengoperasikan situs, informasi yang disajikan, tampilan

desain yang telah dibuat, dan hal apa yang mereka ingin tambahkan kedalam perancangan, data yang didapatkan dari kedua tahapan pengujian ini akan digunakan sebagai iterasi sebelum finalisasi media.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik yang terdiri dari wawancara, FGD, observasi, studi eksisting, dan kuesioner guna untuk mengetahui situasi dan kebutuhan individu mengenai Masjid Lautze. Masjid Lautze merupakan sebuah masjid bernuansa tionghoa yang terletak di Jakarta Pusat (Itsaini dkk, 2023). Saat ini situs resmi dari Masjid Lautze tidak dapat diakses secara umum (hanya dapat diakses dengan bantuan situs arsip *Wayback Machine*), akibatnya penyampaian informasi dari Masjid Lautze menjadi tidak efektif, serta tampilan situs yang tidak menunjukkan identitas masjid, akan dilakukan perancangan ulang terhadap tampilan situs dan pengalaman *user*. Tujuan utama teknik pengumpulan data adalah untuk mendapatkan informasi serta wawasan yang mendalam mengenai Masjid Lautze, serta opini dari target audiens mengenai tampilan situs masjid sebelumnya, guna untuk menghasilkan hasil perancangan yang sesuai untuk Masjid Lautze.

3.3.1 Observasi

Penulis akan melakukan observasi di Masjid Lautze, untuk melihat secara langsung berbagai macam kegiatan yang dilaksanakan serta melakukan observasi arsitektual terhadap bangunan Masjid Lautze yang bernuansa Tionghoa, sehingga dapat dijadikan acuan dalam perancangan baik dari pemilihan warna dan tampilan yang akan dirancang. Bagian-bagian yang akan diobservasi adalah bangunan luar masjid, ruang ibadah, ruang perpustakaan, dan lain sebagainya. Observasi dilakukan dengan membawa buku catatan dan kamera untuk dokumentasi. Segala bentuk artefak, kaligrafi, ruangan, dan aset masjid akan didokumentasikan dalam bentuk foto.

3.3.2 Wawancara

Penulis akan melakukan wawancara dengan Naga Kunadi, salah satu staf Masjid Lautze dan Yayasan Haji Karim OEI, tujuan dari wawancara yang

dilaksanakan adalah untuk mendapatkan *insight* dan informasi mendalam mengenai Masjid Lautze, serta memahami situasi yang sedang menjadi masalah di masjid tersebut, segala informasi yang didapatkan akan membantu dalam proses tahapan ideasi perancangan. Waktu dan banyaknya wawancara akan disesuaikan dengan jadwal dari narasumber. Apabila pada wawancara pertama kurang mendapatkan data, maka akan dilakukan wawancara selanjutnya. Berikut pertanyaan wawancara yang akan ditanyakan:

- a. Apakah sebelumnya Masjid Lautze mempunyai *website*?
- b. Hal apa yang anda ingin tampilkan pada *website* Masjid Lautze dari segi informasi?
- c. Apakah ada seseorang yang datang ke Masjid Lautze, untuk mengetahui lebih dalam tentang masjid ini secara kultur, architectural, dan budaya?

3.3.3 Focus Group Discussion

Pada tahapan selanjutnya penulis akan melaksanakan *Focus Group Discussion* dengan target audiens yaitu dewasa awal yang berumur 18 sampai 24 tahun, yang bertujuan untuk mendapatkan informasi, opini, serta masukan mereka terhadap tampilan situs Masjid Lautze sebelumnya. Penulis memperlihatkan tampilan situs lama kepada peserta FGD dan menanyakan beberapa pertanyaan terkait desain, navigasi, foto, dan elemen visual. Teknik ini memungkinkan dapat membantu penulis dalam memahami kebutuhan target audiens dalam mencari informasi di sebuah situs, serta mendapatkan masukan mengenai tampilan dan aspek apa yang mereka harapkan ada di sebuah situs Masjid bersejarah dan bernuansa Tionghoa. Berikut pertanyaan FGD yang disampaikan ke peserta FGD:

- a. Sebelumnya apakah kalian pernah mendengar tentang Masjid Lautze?
- b. Menurut kalian apakah tampilan dari *website* sudah mencerminkan identitas dari Masjid Lautze?
- c. Menurut kalian, apakah *website* mudah untuk di-navigasi?

- d. Apakah ada masukan dari kalian, yang kira-kira dapat meningkatkan tampilan *website* Masjid Lautze?
- e. Hal apa yang menurut kalian harus menjadi fokus utama di *website* Masjid Lautze?

3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting digunakan sebagai metode pengumpulan data kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat *website* masjid lain yang dapat digunakan sebagai komparasi atau acuan dalam perancangan *website* Masjid Lautze. Segala bentuk tampilan, interaksi, dan informasi yang terdapat pada *website* masjid lain dapat digunakan sebagai pembandingan untuk mencari kelebihan yang dapat membantu perancangan dalam tampilan, interaksi, dan informasi. Kriteria *website* masjid yang dilakukan studi eksisting adalah *website* yang memiliki berbagai macam bentuk interaksi immersif, tampilan informasi yang lengkap, serta penggunaan *whitespace* yang efisien dalam desain *website*.

3.3.5 Kuesioner

Kuesioner digunakan sebagai metode pengumpulan data kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui respons target audiens, *Google Forms* digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan masukan responden mengenai pengetahuan mereka mengenai Masjid Lautze, terdapat 14 pertanyaan yang berisikan tentang demografis audiens, pengetahuan mereka mengenai Masjid Lautze, dan masukan mereka mengenai tampilan situs Masjid Lautze yang dulu. Kuesioner disebar melalui media sosial, aplikasi *chat*, dan menemui langsung responden. Rumus yang digunakan untuk proses pengolahan data adalah dengan menggunakan rumus Slovin sebagai metode untuk menghitung jumlah responden.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Gambar 3.1 Rumus Slovin

Sumber: <https://awsimages.detik.net.id/community/media/vis...>

Berdasarkan informasi dari Badan Pusat Statistik (2022), di estimasi terdapat sebanyak 2.831.967 masyarakat berusia 18-24 yang berada di daerah Jabodetabek, angka tersebut merupakan estimasi dari berbagai tautan Badan Pusat Statistik berdasarkan daerah masing-masing. Maka dapat dirumuskan teori Slovin dari jumlah angka yang telah didapatkan.

$$n = \frac{N}{1 + N (\alpha)^2}$$

$$n = \frac{2831967}{1 + 2831967 (0.1)^2}$$

$$n = \frac{2831967}{1 + 28319.67}$$

$$n = \frac{2831967}{28320.67}$$

$$n = 99.9$$

Gambar 3.2 Rumus Slovin Estimasi Populasi Umur 18-24 Tahun di Jabodetabek

Berdasarkan hasil hitungan menggunakan rumus slovin ditentukan angka n yaitu 99,9 maka penulis akan membulatkan angka tersebut menjadi 100, yang akan digunakan sebagai acuan minimal jumlah responden kuesioner pada penelitian ini. Berikut adalah daftar pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui respons audiens mengenai Masjid Lautze.

- a. Usia (18 – 24)
- b. Domisili (Jakarta, Bogor, Tangerang, Depok, Bekasi).
- c. Apa kesan anda disaat melihat tampilan dari Masjid Lautze.
- d. Apakah sebelumnya anda sudah mengetahui tentang Masjid Lautze, sebelum mengisi kuesioner ini?.
- e. Jika “Iya” dari mana anda mengetahui tentang Masjid Lautze? (teruntuk bagi mereka yang sebelumnya sudah mengetahui).

- f. Jika “Datang Langsung” kegiatan apa yang anda lakukan di masjid tersebut? (teruntuk mereka yang sudah pernah datang langsung ke masjid tersebut).
- g. Apakah tampilan dari *website* (lama) tersebut sudah mencerminkan identitas dari Masjid Lautze (Skala 1 – 5, 1 tidak mencerminkan, 5 sangat mencerminkan).
- h. Apakah warna dari *Website* tersebut sudah sesuai dengan identitas dari Masjid Lautze yang didominasi oleh warna Merah, Kuning, dan Hijau? (Skala 1 – 5, 1 tidak sesuai, 5 sesuai)
- i. Apakah tulisan di *website* tersebut mudah untuk dibaca? (Skala 1 – 5, 1 tidak mudah, 5 sangat mudah).
- j. Menurut anda, hal apa yang paling menonjol dari *website* (lama) tersebut?
- k. Apa kelebihan dari *website* (lama) tersebut menurut anda?
- l. Apa kekurangan dari *website* (lama) tersebut menurut anda?
- m. Bentuk Tipografi (*Font*) mana yang menurut anda cocok dengan identitas Masjid Lautze dan mudah untuk dibaca? (Serif, Sans Serif, dan Script)
- n. Informasi apa yang anda ingin menjadi fokus utama dalam *website* Masjid Lautze? (Artikel, Informasi, Sejarah, Galeri, Informasi Donasi, Kontak Person)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A